


ARQUITECTURA VISUAL

La expresión formal de lo espontáneo CDV – taller para niños invidentes y con visión reducida

Liseth Vanessa Rojas-Devia

Universidad Católica de Colombia. Bogotá (Colombia)
Facultad de diseño, Programa de Arquitectura
Centro de investigaciones CIFAR




**creative commons**

Atribución-NoComercial-SinDerivadas 2.5 Colombia (CC BY-NC-ND 2.5 CO)

This is a human-readable summary of (and not a substitute for) the [license](#).

Advertencia


Usted es libre para:





Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

El licenciente no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos:

 **Atribución** — Usted debe darle crédito a esta obra de manera adecuada, proporcionando un enlace a la licencia, e indicando si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo del licenciente.

 **NoComercial** — Usted no puede hacer uso del material con finés comerciales.

 **Sin Derivar** — Si usted mezcla, transforma o crea nuevo material a partir de esta obra, usted no podrá distribuir el material modificado.

No hay restricciones adicionales — Usted no puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Aviso:

Usted no tiene que cumplir con la licencia para los materiales en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una excepción o limitación aplicable.

No se entregan garantías. La licencia podría no entregarle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como relativos a publicidad, privacidad, o derechos morales pueden limitar la forma en que utilice el material.

ARQUITECTURA VISUAL

La expresión formal de lo espontáneo CDV – taller para niños invidentes y con visión reducida

Liseth Vanessa Rojas-Devia

Universidad Católica de Colombia. Bogotá (Colombia)

Facultad de diseño, Programa de Arquitectura

Centro de investigaciones CIFAR

Resumen

La ciudad es el escenario más importante para el desarrollo de la vida y la construcción social; en un mundo visual, brillante, llamativo, en movimiento, lleno de imágenes como el nuestro. Los lugares pretenden darnos pistas, enseñarnos caminos, y entender el entorno a partir de múltiples miradas, sin embargo; qué pasa cuando esta posibilidad es nula para nosotros y la experiencia del mundo está representada a partir de la oscuridad.

La ceguera es la segunda discapacidad con mayor impacto en la sociedad, se estima que hoy hay entre 40 y 45 millones de ciegos en el mundo¹, y las cifras van en aumento, sin contar las personas con visión reducida, quienes merecen un espacio para aprender a desenvolverse en el mundo, y por qué no, desde los primeros pasos.

Este es un proceso de exploración que desarrolla dinámicas y lenguaje de la ciudad a partir de los sentidos.

Palabras clave Incertidumbre, Espacio abierto, Semiótica, Sistema sensorial, Ceguera

Visual Architecture

Abstract

The city is the most important stage for the development of life and social construction; in a visual world, bright, striking, moving, and full of images like ours. The places pretend to give us clues, to teach us ways, and to understand the environment from multiple glances, nevertheless; what happens when this possibility is null for us and the experience of the world is represented from the darkness.

¹ Cifras según la Organización Mundial de la Salud (2015) durante la Dirección de la Dr. Margaret Chan.

Blindness is the second disability with the greatest impact on society, it is estimated that there are between 40 and 45 million blind people in the world², and the figures of the increase, not counting people with reduced vision, who deserve a space to learn how to develop in the world, and what not, from the first steps.

This is a process of exploration that develops dynamics and language of the city from the senses.

Key words Uncertainty, Open space, Semiotics, Sensory systems, Blindness

Introducción

La arquitectura hoy se trata de mecanización de labores, a partir de conceptos estandarizados que resultan en un proyecto, no necesariamente con respuestas negativas, pero tal vez con la condición de espacios sin alma basados exclusivamente en propósitos funcionales. Esta situación como lo mencionan los profesores Forero-La Rotta, & Ospina en su artículo *El diseño de experiencias* (2013) necesita retomar el espíritu de la actividad.

La arquitectura, en su concepción más tradicional, se ha ocupado de las estructuras físicas, las formas, los materiales y los procesos de construcción de edificios y sectores de ciudad, aspectos sin duda de capital importancia que en la actualidad gravitan alrededor de la comprensión de las experiencias que resultan de la interacción compleja con ellos. Esto implica poner acento en aspectos que van más allá de la usabilidad, la antropometría y el reconocimiento funciona de los edificios u objetos para desplazar el centro de atención hacia aspectos que ayudan a modelar la experiencia de las personas. (p. 79).

Este artículo es una postura ante el mundo que busca entender el espacio a partir de los sentidos, pensando el territorio desde la escena del espacio y la forma de localizarse en el mundo de manera particular en los que “no ven”, buscando pistas y que trasciende la simple ejecución del

² *Figures according to the World Health Organization (2015)* During the Directorate of Dr. Margaret Chan.

lugar. Es importante entender lo afirmado en el artículo *Búsqueda de los sentidos a través de la arquitectura* (2013):

El hombre percibe el espacio a través de los sentidos y es a través de la naturaleza cuando el espacio se humaniza. La arquitectura actual está creada solo para el disfrute de la vista, el ojo se ha antepuesto al resto de los sentidos y nos hemos acostumbrado a permitirlo, sin ser conscientes que el equilibrio sensorial de la materia nos aportaría una percepción mucho más rica. (Sánchez-Fúnez, A. p. 63)

La arquitectura cuenta historias a través del movimiento y elementos que van más allá de lo visual; ante un mundo donde la visión es completamente subestimada, surgen pistas a través de sonidos sutiles, patrones de texturas, mapas mentales y lugares con su olor propio. Pistas que generar sensaciones y experiencias, incluso para quienes no las pueden ver. Porque en definitiva las pueden sentir. Se necesita lograr modelos autónomos que permitan la experimentación, curiosidad, y el contacto con el entorno haciendo referencia a escenarios poco y nada explorados dentro del ejercicio de la profesión, atendiendo al llamado de los profesores Correal-Pachón & Verdugo-Reyes en su artículo, sobre *modelos pedagógicos y el aprendizaje del proyecto arquitectónico* (2011).

... profundizar en la manera como el pensamiento visual se desarrolla y construye por medio de los instrumentos disciplinares, el proceso de construcción de las imágenes arquitectónicas como conocimiento y representación, y la articulación de imágenes y la construcción del discurso de la arquitectura y el proyecto, aspectos hasta ahora completamente enigmáticos. (p. 91).

La Ciudad. El escenario de experimentación es Bogotá, un territorio entendido como potencial para infinitas posibilidades. Que exploramos a partir de dos enfoques; contexto y lugar, y población, características particulares.

Contexto y lugar

¿Cómo reactivar el centro de nuestra ciudad? Hoy sucio, desarticulado, desordenado. Bogotá no necesita una respuesta que implique aglomerar personas, ni estandarizar usos o “espacio público” de nadie; precisa lugares que propicien el encuentro, para las personas, el juego, para compartir un café, la diversidad, la comunicación, en esto consiste la “sensación de ciudad”.

Este planteamiento se encuentra ubicado en la localidad de los Mártires, centro de la ciudad, en el barrio Voto Nacional, un lugar con gran valor histórico cuya vocación era la vivienda, actualmente perdió su espíritu al consolidarse como uno de los sectores de intercambio más grandes del país, fenómeno descrito por Jacobs, J en su libro *Muerte y vida de las grandes ciudades* (2011) “Este tipo de unificación puede ser útil en calles intensamente usadas, muy contempladas, con muchos detalles pero sin una variedad real de usos, calles casi completamente comerciales, por ejemplo.” (p. 429). Producto de procesos desarrollados por parte de la Estación de la Sabana importante polo de desarrollo de la ciudad durante la primera mitad del siglo XX.

Dentro del área de intervención, se encuentra espacio público consolidado, como: la Plaza de los Mártires, la Plaza España y el parque de escala local del barrio la Estanzuela, importantes nodos de la ciudad cuyas particularidades están teñidas del gris del pavimento y el rojizo ladrillo, por lo cual la cuota de espacio verde y dinámicas es prácticamente nula. La necesidad de una mejor Bogotá recuperando la memoria, la cultura y la diversidad plantea la siguiente pregunta:

*¿Cómo recuperar la memoria colectiva de un lugar a través de espacio público y arquitectura
incluyente?*

Las ciudades se organizan a partir de estructuras predispuestas, que piden a gritos tener en cuenta dos circunstancias: el símbolo de la memoria, que necesita ser protegido y rescatado del olvido; y las imposiciones del orden social de una cultura diversa y espontánea. Está claro que el recurso más importante de la proyección son sus personas, y que para lograr la sensación de ciudad es importante recordar el compromiso ciudadano que expone el profesor Ospina-Hernández (2014):

Abrir la mente a la conciencia ciudadana y la importancia de tonificarla desde una ciudadanía que capitalice y enriquezca en todas sus dimensiones un enfoque de la ciudad como entretejido de los ciudadanos y las aspiraciones éticas, políticas, jurídicas y socioeconómicas que solamente la civilidad puede proporcionar. (p. 25)

En Bogotá actualmente existen cinco sitios que se dedican al apoyo de personas ciegas o con visión reducida: dos centros de rehabilitación para adultos, un aula especial dentro de una biblioteca, un instituto en déficit para niños y el instituto nacional para ciegos que se dedica a la parte administrativa del tema, todos dispersos por la ciudad y con capacidad escasa para quienes requieren alguno de estos servicios.

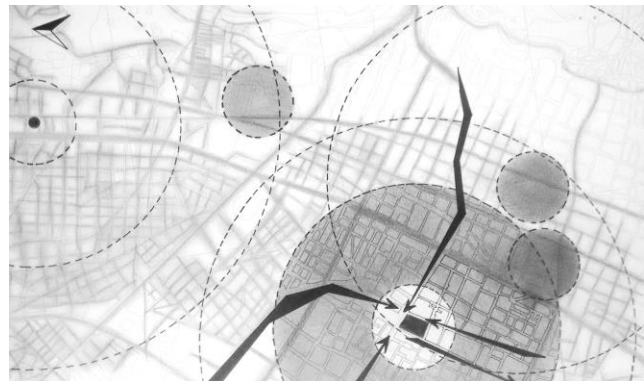


Figura 1. Relación intervención y Centro administrativo. Elaborado a mano por Vanessa Rojas, 2-2016

Población y características particulares: La arquitectura solo es posible como “realidad sensible” y nos presenta retos ciudadanos del mundo y corresponsabilidad social, son necesarios

planteamientos a partir de la idea de equidad y una sociedad justa; en este caso, a partir de las impresiones sobre la ceguera, no como una discapacidad, sino pensando en formas de inclusión que nos permita descubrir nuevas dinámicas de interacción en y con los lugares. Ya que según la profesora Hernández-Araque, M.J. en su documento *Urbanismo participativo. Construcción Social del espacio urbano*. (2016) “Los individuos y los grupos sociales producen la ciudad y la sociedad a través de sus interacciones, pero al mismo tiempo, la sociedad y “la ciudad” producen a los individuos y grupos sociales, aportándoles lenguaje y cultura” (p. 13). La ceguera es según el Ministerio de Salud y Protección el segundo aspecto de capacidad reducida más impactante dentro del país, sólo en Bogotá, hay 73.063 invidentes, de los cuales 758 pertenecen a la localidad de los Mártires y de éstos 353 son niños menores de doce años³, datos de discapacidad Colombia de 2015.

Las personas que no pueden ver son percibidas con pesar, precaución, o incluso admiración; ya que suponemos recordando las palabras del destacado invidente Kish, D se trata de “El terror incomprensible; una exposición desafortunada a los estragos de la oscuridad desconocida”⁴ (2015) y lo que implica esto al enfrentarse con el entorno. Lograr decodificar esta posición es considerar la Ceguera no como una discapacidad, sino como una capacidad diferente.

Exteriorizar el mundo interior que construyen, es otra cuestión, la forma que tienen de moverse por el mundo según Downey, “Se trata de los temores y los errores que se presentan al moverse

³ Datos Corporación Discapacidad Colombia año 2015

⁴ “*The terror in incomprehensible; hapless exposure to the ravages of the dark unknown*”

por la ciudad sin poder ver”⁵ (2013), la ciudad hoy está pensada para todo tipo de condiciones de gran proporción, como los vehículos y las edificaciones y no para los peatones que son quienes necesitan prioridad en esta cruzada por descubrir y moverse a través del espacio. La cuestión es:

¿Cómo una necesidad particular puede construir una respuesta colectiva y una arquitectura incluyente a través de los sentidos?

Este artículo pretende estudiar este complejo hecho social (la ceguera), como una acción que al moverse más por las dudas que por las certezas debería fortalecer escenarios de autonomía, espacios de participación y buscar la construcción de modelos de ciudades complejas como sus personas y en constante movimiento, ya que según lo descrito por Jacobs, J en su libro *Muerte y vida de las grandes ciudades* (2011) “... solamente la complejidad y la vitalidad de uso dan a las diferentes partes de una ciudad una estructura y forma apropiada...” (p. 415)

Metodología

En su texto *Cuestiones de método creativo* (2014) Rueda-Plata, C.I. hace una reflexión donde explica que la palabra ver es una metáfora que implica percepción y contacto con el mundo (p. 59-60), tesis que es apoyada por el filósofo Merleau-Ponty en el libro *Mundo de la percepción* (2004) que sostiene que los “mundos” logrados a través de la arquitectura consolidan la idea de lugar en la experiencia humana. Este panorama de percibir la ciudad a partir de la construcción de “mundos” implica desdibujar la idea de la totalidad alcanzando el potencial de las

⁵ “It’s about the fears and misconceptions that come along with the idea of moving through the city without sight”

sensaciones. Este documento se desarrolla entendiendo la forma en la ciudad, y a partir de los conceptos: escala de la ciudad y la incertidumbre.

Forma en la ciudad: El lugar específico de intervención se encuentra sobre un eje que denomine “eje institucional”, enmarca importantes hitos de la ciudad, debido a la futura Avenida Mariscal Sucre que comprende las carreras 18 y 19, entre la calle 13 y la calle 1ra. A través del eje se encuentran, La Estación de la Sabana, La antigua fábrica de pastas El Gallo, La Plaza España, El hospital San José, una sede de la Universidad de Ciencias de la Salud y el parque la Estanzuela, además de comercio de diferentes categorías; licores, actividades automotrices e intenso tránsito vehicular.

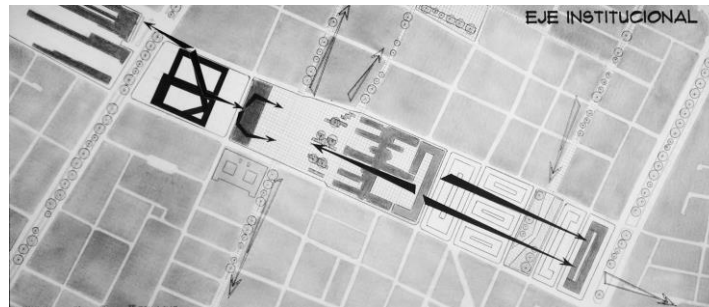


Figura 2. Eje institucional. Elaborado a mano por Vanessa Rojas, 2-2016

Los lotes destinados al proyecto Los lotes destinados al proyecto son medianeros, entre las calles 13 y 12, y las carreras 18 y 19; corresponden a los vestigios de lo que fueron los antiguos almacenes de la Estación de la Sabana, de los cuales solo quedan las fachadas, arquitectura neoclásica; en el texto *Habitar la Arquitectura* (2012) reflexionando “... vemos como edificios con historia situados en lugares emblemáticos y generadores de actividad, han pasado a ser edificios fantasma que se van consumiendo con el paso del tiempo.” (Sánchez-Fúnez, A. p.41). Estamos hablando de 12.251 m² con categoría BIC Bienes de Interés Cultural, de categoría

tipológica, representación de la memoria de la ciudad; así que la ocupación será del 50%, ya que según documentos normativos, es preciso citar el artículo 16 del decreto 606 *sobre bienes de interés cultural, definiciones, reglamentaciones y otras disposiciones* publicado por el Departamento Administrativo de Planeación Distrital que dice:

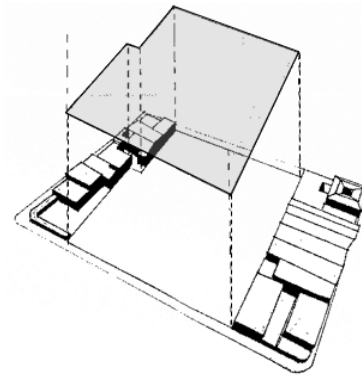


Figura 3. Diagrama inicial, área de intervención. Elaborado a mano por Vanessa Rojas, 2-2016

Para la restitución total de edificaciones, se puede optar por una de las siguientes alternativas: aplicar la norma específica del sector, en sus aspectos volumétricos y de ocupación, tales como alturas, empates, aislamientos, retrocesos, sin que la nueva construcción sobrepase el 50% del área construida que tenía la edificación desaparecida. El proyecto debe orientarse a mantener las características morfológicas del sector. En este caso, el predio se mantiene dentro de la categoría de restitución.

Escalando la ciudad: El propósito de esta intervención es el espacio público como escenario de diversidad, busca ser una transición de escalas; básicamente se trata de espacios que siendo vitales al construir ciudad deberían serlo de alguna forma también en un espacio arquitectónico. El concepto “escalar la ciudad”, traduce las calles a corredores y las plazas a patios desarrollando así “especies de espacios”.

Las Calles son los espacios que representan la realidad de lo público y enaltecen la actividad del caminante, el movimiento y la libertad. Las plazas y los parques representan el momento de participación más amplio dentro de una ciudad. La espontaneidad de lo público permite argumentar la arquitectura como el escenario para la vida; así que el principio de diseño es “que

prevalezca el vacío sobre la masa”, Recordando lo descrito en el libro *La arquitectura del patio* (2005) describiendo que: “... un patio tal centra la atención del edificio convirtiéndolo en su principal elemento en cuanto que éste se configura como completo protagonista de la ordenación estructural, del aspecto visual de ésta, de la relación del interior con el exterior y el aire libre, y del dominio del edificio mediante el recorrido a su través.” (Capitel, A. p. 9)

Incertidumbre: La inquietud e inseguridad que representa no poder ver hace necesario plantearse una forma diferente de narrar una historia, se trata de descubrir nuevas sensaciones, y entender que hay más de lo que podemos ver o percibir en nuestro entorno. La visibilidad es una trampa, un efecto que juega con la proximidad y la distancia; la sospecha que puede dominar nuestros movimientos permite experiencias diversas vinculadas con espacios. La intención es propiciar el encuentro de experiencias interpretativas espontáneas inspirada en el texto *Criterios de diseño poli-sensorial aplicable a la arquitectura habitacional en la ciudad de Loja* (2009).

La mimetización del espacio con su entorno natural y construido, resultado de un diseño pensado por un ser humano para el ser humano; diseñar no debería constituirse únicamente en la construcción de un espacio físico con fin utilitario, sino en la expresión de un arte de “cuerpo absoluto” en que se plasmen las inquietudes del alma humana. (Castillo, K.G. p. 34)

Resultados

El proyecto se abordara a partir de 5 cuestiones: arquitectura de lo in-visible, geografía de la percepción, “la domesticación del bosque”, la expresión formal de lo espontáneo y especies de espacios.

Arquitectura de lo in-visible: El título ARQUITECTURA VISUAL es una metáfora que representa la fragilidad de la ausencia de la visión; en nuestro contexto es considerada una desventaja; sin embargo, están completamente subestimados dos acontecimientos; el primero, aquellos que tienen la capacidad de ver, olvidan cualquier otro contacto con los sentidos, y el otro es que quienes no ven entienden el mundo de manera sensible. Un lugar que potencialice la sensibilidad de los invidentes y les permita consolidar su autonomía; se trata de un planteamiento desde los primeros pasos. Los niños, sus dudas y picardía en un entorno público e incluyente.

CDV – Taller para niños invidentes y con visión reducida

Geografía de la percepción: Una ciudad contemplada a partir de fragmentos fortalece su vitalidad y dinámicas, garantiza el movimiento y tienen mayor probabilidad de éxito. El “eje institucional” enmarca múltiples actividades a través de él de sur a norte así: remata en el planteamiento urbanístico Ciudad Salud, en la avenida Comuneros (calle 3ra), vivienda y comercio de escala local, el parque de la Estanzuela, espacios para la educación vinculados al espacio público, el hospital San José, la revitalización de la plaza España, aun mas vivienda y comercio de escala local, el taller para niños invidentes y tras pasar la calle 13, remata en la Estación de la Sabana, recuperando su propósito, el transporte.

La propuesta con relación a la ciudad es austera, buscando la individualidad e introversión del proyecto generando un hábitat interior, esto debido a las calles intensamente transitadas vehicularmente que enmarca el proyecto; se trata de 12.251,42 m² de área de intervención, de los cuales el 50 % corresponde a construcción y el otro 50 % al vacío. Las dinámicas volumétricas son pabellones conservando el paramento, además de 3 ejes que corresponden a la relación

directa con el pabellón central del Hospital San José, el colegio Agustín Nieto Caballero y el paramento de las fachadas de conservación; alcanzando la ocupación establecida.

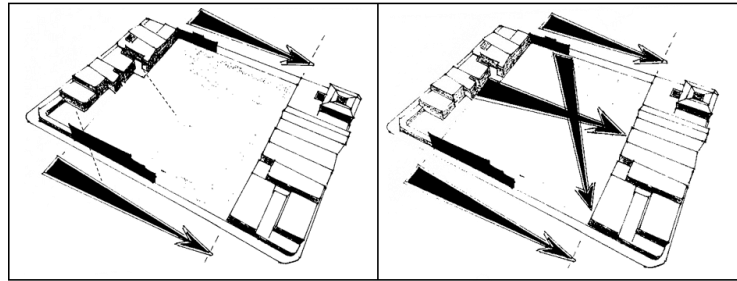


Figura 4. Relaciones de ocupación. Elaborado a mano por Vanessa Rojas, 2-2016

La expresión formal de lo espontáneo: La premisa de Guerrero-Pérez, R. & Prado-de Diez, D en el texto *La riqueza multisensorial de la arquitectura vista por los invidentes* (2007), “Entrar a la arquitectura desde los detalles es otra manera de llegar, en el detalle puede estar la solución al problema del proyecto...” (p. 8) permite entender que la forma debe adaptarse y ser sencilla, una intervención completamente inesperada logrando fragmentos que permiten la experimentación. El pabellón es una estructura ligera y abierta, que tiene su interior vacío y presto para diversas posibilidades. El área de intervención está definida por pabellones con un sistema a porticado conservando el paramento, a través de una transición de ejes, cada uno de estos de 10 metros de ancho, excepto el central que tiene el mismo ancho del centro del Hospital San José, 17 metros; las cubiertas son inclinadas diferentes ángulos que permiten conectar las variaciones como un hilo manteniendo las alturas que respetan las pre-existencias.

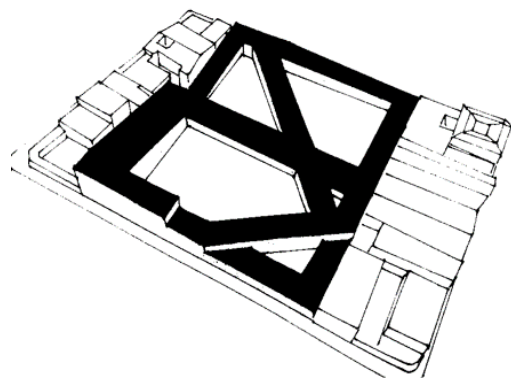


Figura 5. Esquemas volumétricos. Elaborado a mano por Vanessa Rojas, 2-2016

Las 3 fachadas de conservación, arquitectura neoclásica, forman parte integral de la propuesta, funcionarían como marcos, mas no como accesos de la misma, ya que la intención es validar la importancia de los BIC a través de alternativas más inteligentes que la simple imposición de un acceso; estas fachadas son las únicas “ventanas” de contacto con el exterior; funcionará como una vitrina para el proyecto, es una “ironía”. Reconocer el espacio desde el exterior. Solo los que pueden ver, notarán qué sucede en el interior, mientras que en el interior quienes no ven sentirán una sensación de incertidumbre y el juego de la temperatura a la luz del sol.

El término “Expresión Formal de lo Espontáneo” se refiere a darle forma a espacios determinados de tal manera que se logre la percepción de sensaciones, logrando coser áreas; expresado a través de un circuito que estiran y deforman, logrando de manera particular la incertidumbre, a través de recorridos secuenciales, utilizando espacios cerrados y abiertos desdibujando límites; este recorrido amarra todo el proyecto, atraviesa espacios, organiza otros, o se amplía para transformarse en un espacio en sí mismo.

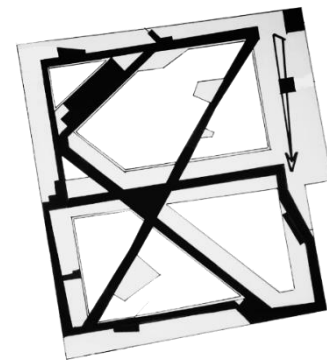


Figura 6. Circuito de recorridos a lo largo del proyecto. Elaborado a mano por Vanessa Rojas, 2-2016

La base organizacional del proyecto se desarrolla a partir de *La riqueza multisensorial de la Arquitectura vista por los invidentes* (2007), este texto reclama que “La arquitectura debe ser multisensorial y no solo visual dado que la arquitectura se comprende recorriéndola y no contemplándola, registrando texturas, sonidos, colores, olores, sabores, temperaturas, etc.” (Guerrero-Pérez, R. & Prado-de Diez, D. p. 6) Así que el circuito del corredor funciona como un hilo conductor dinámico que conecta todo.

Espacialmente, transformar el vacío que surge al interior del pabellón, es posible a través de planos levitando en el espacio, muros móviles, ángulos inclinados, líneas a porticadas, espacios abiertos, cerrados, transparencias, extensión del paisaje, distancias, puntos fijos de diferentes e incluso la exploración de la tercera dimensión del espacio, el techo logrando un escenario “caótico” de incertidumbre que impulse a los niños a reconocer el espacio a través de la reconstrucción de patrones diferentes.

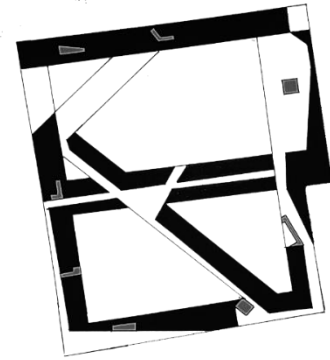


Figura 7. Secuencia de caracterización espacial.
Elaborado a mano por Vanessa Rojas, 2-2016

Según el arquitecto Downey, C. en la entrevista realizada por el grupo expansión en alianza con CNN (2011) “Incorporar elementos que propicien un espacio más claro y entendible ayudará incluso a quienes pueden ver”. La construcción de experiencias a partir de los sentidos se logra a

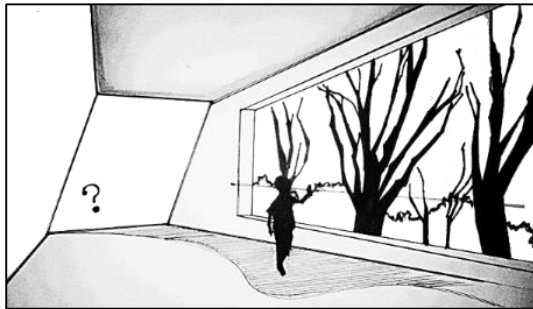


Figura 8. La metamorfosis del espacio.
Elaborado a mano por Vanessa Rojas, 2-2016

través de texturas en la pared, pisos que marcan actividades particulares o que generan guías a lo largo del camino, colores, contraste y desarrollar sistemas de formas que pretenden disminuir la incertidumbre o ampliarla; se trata de percepción sensorial, interacción y estimulación, recordando “El concepto de un edificio bien hecho se traduce en un

espacio que ofrece interacción sensorial”, dice Downey, quien ha ejercido como arquitecto durante 20 años, y aun perdiendo la vista continua con su labor desde nuevas perspectivas, en entrevista con Colín L. (2011).

“La domesticación del bosque”: Es hora de pensar en la capacidad del vacío, en este caso 50 % del proyecto; nuestro entorno artificial según lo definido por Rem Koolhaas en el texto *Delirio de New York* (2004) se trata de “vacíos en los que se manifiesta lo inesperado”. Hoy los espacios públicos son espacio de nadie, grandes zonas llenas de césped y árboles que no tienen vitalidad, ni actividades que le acojan; la exploración de diversos escenarios para la autonomía implica recordar el texto *La arquitectura del patio* (2005) y considerar “las elementales normas de asentamiento que la naturaleza protagonista del patio supone permiten extraordinarias libertades de forma y disposición, así como el servir de soporte de muy diversas arquitecturas...” (Capitel, A. p. 9)

El vacío resultó ser 5 patios de diversas escalas, unos imponentes, y otros discretos. La idea es desarrollar un pulmón dentro de la ciudad. El bosque representa de un espacio complejo, sin embargo, paradójicamente un escenario caótico permite la exploración. El bosque se logra a través de distintas especies vegetales (como, el Espino, Jasmín de la china, Arrayan, Palmas, Sauco, Eucalipto pomarroso, plantas arbustivas, florales, etc.), la complejidad alcanza 45 especies nativas caracterizadas por su tipo de raíz, tiempo de crecimiento y de duración, olores, colores, tamaños, flores e incluso el tipo de ramas y hojas, que permiten reconocer el espacio donde se transita gracias a cada especie en particular.

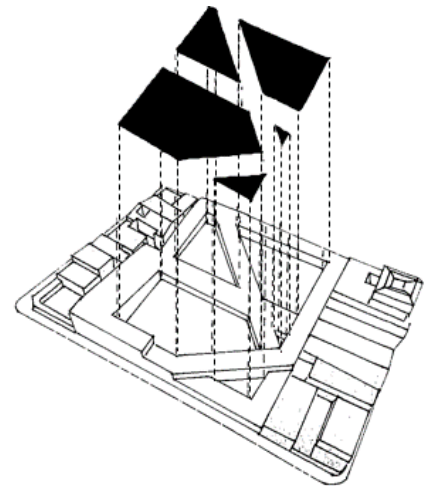


Figura 9. Diagrama del vacío.
Elaborado a mano por Vanessa
Rojas, 2-2016.

El Bosque es una serie de patios sin límites, haciendo mención a la introducción del libro *La arquitectura del patio* (2005) Ya que “el patio... es la base de un verdadero sistema de composición, el soporte de un modo de proyectar tan universal como variado” (Capitel, A. p. 6); cada uno comunican con los pabellones, caracterizado por: el silencio, agua, arena, palmas y flores; con jardines y espejos de agua que discurren indiscriminadamente, sin límites, con detalles en su interior como una mesa de café, o un par de sillas, rodaderos y juegos infantiles y la naturaleza en sí misma con sus texturas, olores, tamaños, como el espíritu del lugar.

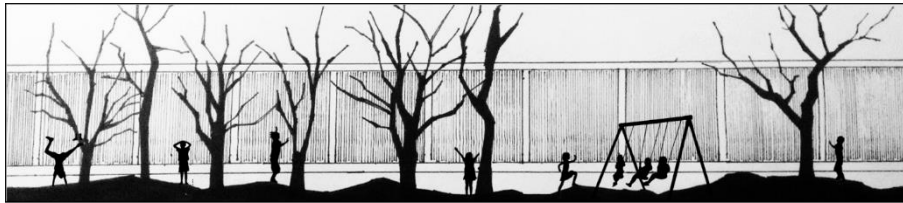


Figura 10. El Bosque. Elaborado a mano por Vanessa Rojas, 2-2016

Especies de espacio: Los espacios dinámicos son indispensables, cada uno según cualidades particulares permite y facilita la definición de patrones de información en cada lugar. La diversidad que pueden representar cada escenario de aprendizaje es vital, ya que el texto *Actividad / Ámbito / Ceguera* (2012) recuerda que “La convivencia de las diferentes miradas de alumnos ciegos integrados en escuelas desde pequeños hace a la verdadera transformación: quienes desde niños viven las diferencias con naturalidad serán adultos que podrán incluir lo que cada uno tenga para aportar en la sociedad que valore su mirada singular.” (García, C.B. p. 8)



Figura 11. Los espacios.
Elaborado a mano lápiz blanco
sobre fondo negro, por Vanessa
Rojas, 2-2016

Esta “organización arquitectónica” puede ser manipulada. El núcleo del proyecto es la educación “literal”, ya que las áreas de aprendizaje se ubican en los pabellones centrales; cada participante es un actor en los conjuntos de escenarios; se trata de dinámicas que recorre interiores, asciende a niveles, se detiene en detalles y trata consolidar y asegure la plenitud de los sentidos, logrando lo expuesto por Sánchez-Fúnez, A. en 2013 en su documento *Búsqueda de los sentidos a través de la Arquitectura* que dice:

... el efecto de unos u otros espacios, de las sensaciones que pueden provocar distintas formas y elementos arquitectónicos, pero sobre todo de qué manera pueden afectar a la humanización de los espacios, de qué manera puedan mejorar el habitar del hombre en sus espacios cotidianos. (p. 71)

Para expresar las características que reflejan el alcance de la arquitectura multisensorial, aplique una tabla que reseña como se estimula cada sentido en una escala de 1 a 10 en esto que son algunas “especies de espacios” particulares. La intensidad del sentido de la vista es total en cada escenario; ya que las dinámicas espaciales permiten que muros inclinados, dimensiones en altura, enmarcar el bosque y el vacío, los pórticos, la austeridad de los movimientos etc., garanticen efectos visuales interesantes, contribuye con la incertidumbre y resalta el uso de los demás sentidos permitiendo entender el mundo a quienes no ven.

Las **aulas de clase**: todo un pabellón está destinado a la educación, es un espacio amplio organizado por armarios multifuncionales que fraccionan los espacios para hacerlos aulas, están en contacto directo con el bosque, se trata de dinámicas educativas que eviten someter a los niños a permanecer en un espacio y que les permita la exploración; el bosque es el generador de estímulos más importante, ya que las aulas están rodeadas por

él y las dinámicas de actividades en el aula y en el bosque; así que el olfato, el oído y el tacto están completamente integrados con él, además de los contrastes dinámicos, texturas y transiciones entre los dos espacios y la implementación del sistema braille⁶ como método educativo.

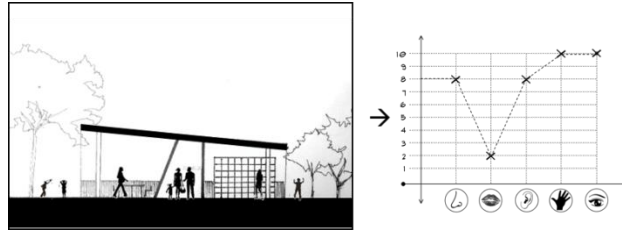


Figura 12. Sensaciones en las Aulas de clase. Elaborado a mano por Vanessa Rojas, 2-2016

Los **corredores** tienen variaciones: se introduce en medio de dos espacios, se deforman para hacerse sencillo o ampliarse, o ser paralelos a jardines o el bosque, cambiar de niveles e incluso hacerse un espacio, permite que tenga múltiples experiencias; cuenta con diversidad de olores que desprende el bosque, la humedad, e incluso los cafés que aparecen a lo largo de él, que de paso incentivan el gusto. El oído es estimulado a través del viento y las personas al pasar, y el tacto en comprendido como una dinámica de movimiento influenciada por la forma, las texturas en la pared y un hilo conductor que conduzca al lugar.

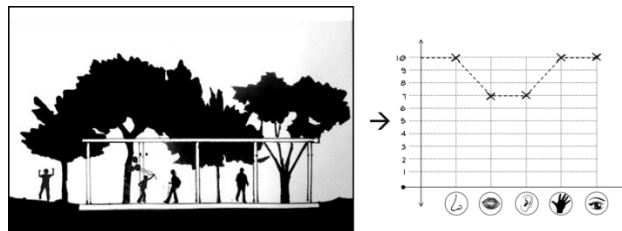


Figura 13. Sensaciones en los Corredores. Elaborado a mano por Vanessa Rojas, 2-2016

⁶ El sistema BRAILLE consiste en una serie de patrones de puntos en relieve diseñado para hacer posible la lectura y escritura de las personas con visión reducida o ciega.

El **aula de terapias** es un espacio vacío, oscuro y lleno de obstáculos que se presentan a modo de pilares de luz atravesados por el espacio, transmiten calor logrando que la percepción de la temperatura funcione como un mapa interpretativo del lugar, y para quienes ven, es un enfrentamiento a la incertidumbre de la oscuridad; además de esto se encuentran los factores implícitos dentro del proyecto, la forma, el bosque y en este caso el patio de juegos.

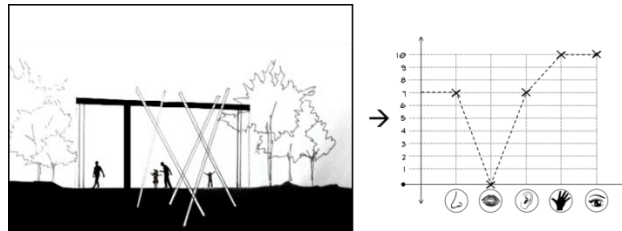


Figura 14. Sensaciones en el Aula de terapias. Elaborado a mano por Vanessa Rojas, 2-2016.

La **sala de juegos** es un espacio muy inusual, tiene planos inclinados que funcionan como muros de escalar, y permiten interiorizar y exteriorizar experiencias; el suelo es una piscina de pelotas ruidosa y divertida para los niños, juega con la altura con un tobogán al que solo pueden subir los niños, y se encontrarán cerca de la cubierta. Texturas, movimientos, formas y directa relación con el bosque es la máxima expresión de difuminar fronteras.

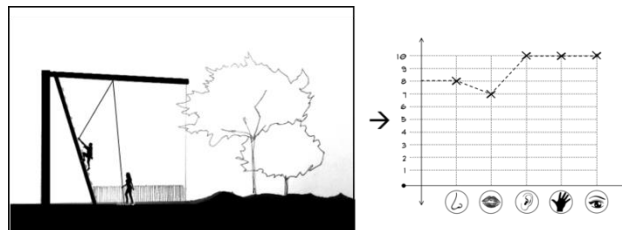


Figura 15. Sensaciones en la Sala de juegos. Elaborado a mano por Vanessa Rojas, 2-2016

La **sala de música** es el espacio más aislados dentro del proyecto, la razón los efectos de sonido que pueden generar los diversos instrumentos, el eco de las voces, y el manejo de la acústica en

general; en contraste, cerca hay espacios de aulas de clase o la lejanía del bosque. La percepción del espacio se da gracias a sus texturas y niveles a modo de escenario.

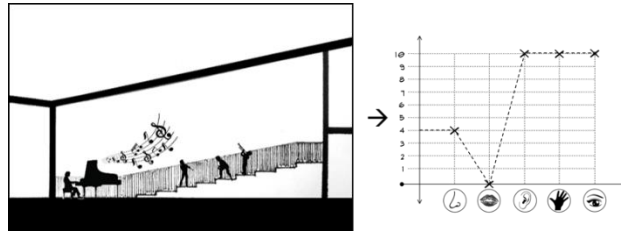


Figura 16. Sensaciones en la Sala de música. Elaborado a mano por Vanessa Rojas, 2-2016

Estos son solo algunos espacios, omitiendo lo obligatorio arquitectónicamente hablando, porque lo más importante en este proceso de exploración es que sea posible habitar, reconocer y orientarse en el espacio, dándole la posibilidad de desenvolverse a través de él a todas las personas. Es importante resaltar que aún hay mucho por descubrir, esto es apenas el principio.

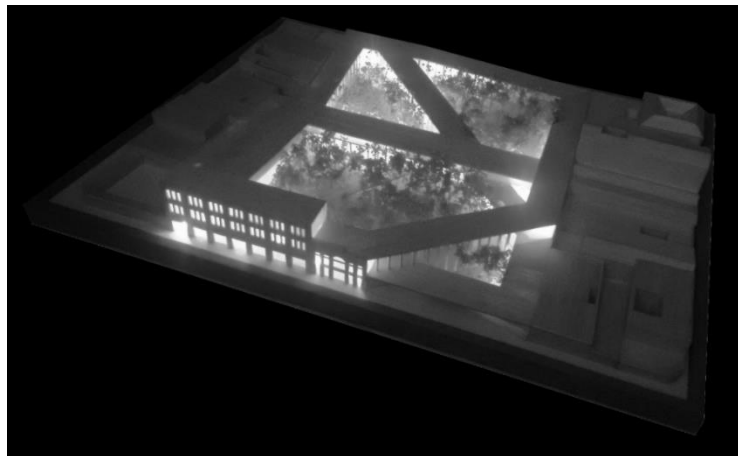


Figura 17. Maqueta arquitectónica y fotografía por Vanessa Rojas.

Discusión

Prototipos pre-establecidos, dinámicas descifrables y rupturas del tejido social son constantes en los entornos en los que nos desenvolvemos, olvidando así que “la diversidad urbana origina, permite y estimula más diversidad.” (p. 177) asunto muy relevante en el libro descrito por

Jacobs, J en su libro *Muerte y vida de las grandes ciudades* (2011). La circunstancia que preocupa hoy, sobre todo teniendo en cuenta que en medio de tantos conflictos de interacción con el territorio obviamos elementos que pueden nutrir la vida urbana. La “Arquitectura de lo in – visible”, entendida como la posibilidad de ver lo que no está al alcance de todas las miradas, debido a la naturaleza humana que obvia los detalles; pero, que es en extremo enriquecedora para quienes no ven y para la sociedad en general.

Es impactante como hasta ahora pasamos por alto uno de los hechos más significativos y con mayor potencial para el desarrollo de lugares, ciudades y la arquitectura misma; los sentidos. Desarrollar espacios llenos de movimientos complejos, dinámicos y conceptualmente desarrollados para el deleite visual son realmente importantes como propósito arquitectónico, ya que no se trata solo la relación espacio – función, también implica enmarcar escenarios particulares; como el paisaje, un jardín, otro elemento arquitectónico peculiar, el vacío, la luz, e inclusive una escena, personas moviéndose por la ciudad, o realizando actividades específicas.

Estos hechos son realmente importantes; logran efectos satisfactorios, dimensiones, permiten explorar la proximidad y la distancia, encontrar un destino y ser espectadores; sin embargo, la ciudad no está pensada para ser audiencia, en cambio; tiene que ser el escenario perfecto para interactuar, ser parte de algo, participar y sentir nuestro territorio, explorando a través de la “geografía de la percepción”.

Un espacio habitado, real y físico percibido a través del reconocimiento que permiten los sentidos, esta concepción es lo que representa la “geografía de la percepción”. Hoy nos encontramos ante un entorno físico que necesita transformarse, pero que casi siempre no reconoce las verdaderas necesidades del ciudadano. Lo que realmente necesitamos es plantearnos

la construcción de espacios de dignidad; que permitan desarrollar la individualidad, la comunicación y la convivencia, y que al final terminen siendo lugares que facilitan movimiento, interacción, sensaciones y recuerdos; haciendo tangible el postulado del colectivo *dérive LAB* en su libro *calles compartidas* (2015) “La calle es el máximo escenario del espacio público. Una calle compartida protege el significado más puro y más poderoso de éste: todos somos dueños del espacio, en cualquier modo y de cualquier manera; todos podemos usar la calle.” (p. 22-23)

La arquitectura contemporánea también debate su actual postura frente a la relación del hombre con la naturaleza, se ha dedicado a invadir espacio propio del medio natural, y considerar que poner un pequeño jardín, un árbol, un muro o una cubierta verde, basta para mitigar el impacto. Subestimar la fragilidad de la vida en todos aspectos y lo que realmente se necesita, es más que como arquitecto, urbanista o cualquiera que sea la profesión, recordar que somos ciudadanos y tenemos la obligación de ser participantes que se involucran y se comprometen con el problema.

Todo lo aquí implícito tiende a ser idealista e incluso, poético; sin embargo, las características técnicas y prácticas de la arquitectura se sobreentienden y son casi que estandarizadas; sin subestimar las nuevas innovaciones que hacer que el ejercicio de la arquitectura evolucione día tras día, hay que llamar la atención sobre un asunto expuesto en el texto *La riqueza multisensorial de la Arquitectura vista por los invidentes* (2007). Guerrero-Pérez, R. & Prado-de Diez, D. generan una “... alerta sobre los peligros de una arquitectura robótica, mecánica y robotizaste, que no atiende las auténticas necesidades de las personas más desfavorecidas, como los niños, los discapacitados y los ancianos, se reclaman una arquitectura humanizadora.” (p. 4).

Es posible permitirse entender que la arquitectura da forma y significado concreto al mundo propio y considerar que no es para estar en el mundo, es estar en el mundo; así que concebir la

“arquitectura como relato”, que cuente historias a través de sus movimientos, sus efectos visuales, sus particularidades espaciales, pero sobre todo, a través de la intensidad de los sonidos, sutileza de los olores, las texturas perceptibles e imperceptibles, incluso los sabores, esta sería una buena historia.

El sentido de responsabilidad de la arquitectura tiene que dirigirse hacia espacios para la gente, que los haga felices y procure interacción. Se trata de ejecutar una sinergia⁷ entre forma, función, efectos multisensoriales y las personas; la respuesta contundente es arquitectura más irregular, versátil, abierta; recordando lo mencionado en el libro *calles compartidas* (2015) “es momento de pensar en verdaderos espacios, no ya de integración, sino de inclusión: la calle debe ser de todos y para todos debe estar construida; sin rótulos.” (Dérive LAB. p. 72)

Conclusiones

Es importante entender que cualquier circunstancia que debilite el progreso de una ciudad, lugar, o comunidad en particular no debe ser vista como un problema, por lo menos uno sin solución, por el contrario cualquier efecto débil y fragmentado es un potencial, un escenario para el cambio y para la construcción de nuevos ideales. La perfección no existe, pero la **inclusión** permite que los “problemas” resulten en cicatrices y sobre todo en cambios positivos.

La ciudad está en crisis, debido a las grandes invenciones automáticas de los urbanistas de hoy, y a las intervenciones arquitectónicas individualistas en masa; no se trata de generalizar, por supuesto existen excelentes intervenciones que aportan además de a su propósito individual a la consolidación de espacios para la gente. Se trata de hacer un llamado a la esperanza, las ciudades

⁷ La SINERGIA consiste en como diversos factores cada uno desde su campo contribuyen para logara un propósito común.

pueden sobrevivir; la clave es destinar un momento a proyectar pensando en el **equilibrio sensorial**, que nos permitirá una percepción más dinámica y una **experiencia más humanizadora** de los lugares con los que interactuamos.

La actual inmovilidad substancial de la arquitectura puede enfrentarse si se presenta a través del lugar donde **lo construido adquiere su espíritu**. Se necesita una arquitectura consistente, pero que permita y se fundamente en representar para las personas más que un espacio para ocupar, una posibilidad de sentir, recordar, experimentar y vivir.

La definición de lo urbano está determinada por la Ciudad como **experiencia concreta**; interactuar con el movimiento, las dimensiones, los escenarios, la gente, pero la verdadera emoción de moverse por la ciudad son las cosas escondidas y la misión de encontrarlas, tener una verdadera motivación para moverse. La arquitectura ya no puede ser una unidad homogénea que representa a un todo, sino una variedad infinita de **posibilidades**.

Las nuevas políticas para pensar la ciudad, e incluso las proyecciones de manera autónoma necesitan ser conscientes de lo enriquecedor que puede ser un espacio para las personas; no se trata solo de un espacio vacío pretendiendo que en algún momento será usado, eso se convertiría en un espacio de nadie, se trata de desarrollar Lugares dinámicos, con actividades, mobiliario, un café, o actividades que permitan **existir en el espacio público**.

Llega un momento en el que proyectar fluye de tal manera que parece un juego; cuando nos enfrentamos a una pregunta o una situación problema es muy fácil desarrollar formas a partir de funciones. Así que lo que realmente representa un reto son las **respuestas complejas** que implican valores y atributos más allá de lo estético y que garantizan dinámicas astutas e innovadoras.

No es suficiente pensar en un espacio en términos de ocupación o funciones específicas, aunque tengas formas extraordinarias o líneas inteligentemente delineadas, nunca hay que subestimar que **la arquitectura propicia formas de estar en el mundo** más consiente y dinámicas, que nos permita disfrutar del espacio, del arte, de la cultura y la vida en general.

La arquitectura debe ser una **experiencia multisensorial** que incentive el uso de los diferentes sentidos consciente e inconscientemente, que permita a todas las personas percibir la magnitud del mundo en el que vivimos; que construya ciudades incluyentes, transitables, accesibles, que respete la fragilidad de la vida y que nos de la libertad de explorar e interactuar con nuestro territorio.

Referencias

Capitel, A. (2005). *La Arquitectura del Patio*. (1ra edición). Barcelona, España. Gustavo Gili.

Castillo, K.G. (2009). *Criterios de diseño poli-sensorial aplicables a la arquitectura habitacional en la ciudad de Loja*. Tesis de grado. Universidad Técnica particular de Loja. Ecuador.

Colín L. (2011, Julio 25) *Cris Downey⁸, El arquitecto invidente que enseña a sentir el diseño*. Obras, Grupo Expansión, alianza CNN en Español.

Correal-Pachón, G.D. & Verdugo-Reyes, H. (2011). *Sobre modelos pedagógicos y el aprendizaje del proyecto arquitectónico*. Revista de Arquitectura, 13, 80-91.

⁸ Chris Downey, fundador del despacho *Architecture for the Blind*, usa planos en relieve y otros métodos para crear edificios accesibles.

- Departamento Administrativo de Planeación Distrital. (26 de julio de 2001). *Bienes de Interés Cultural, reglamentación y otras disposiciones*. [Decreto 606 de 2001]. Publicado en el Registro Distrital 2438 de julio 26 de 2001.
- Downey, C. (2013, Noviembre 12) *Chris Downey: diseñando con los ciegos en mente*⁹. TED talks, Conferencia. San Francisco, California, EEUU. Minuto 2.
- Forero-La Rotta, A. & Ospina-Arroyave, D. (2013). *El diseño de experiencias*. [Experience design]. Revista de Arquitectura, 15. 78-83. doi: 10.14718/RevArq.2013.15.1.9
- García, C.B. (2012) *Actividad / Ámbito / Ceguera*. Cultura de la comunicación, Repositorio Universidad de Coruña.429-439. Url: <http://hdl.handle.net/2183/13337>
- Guerrero-Pérez, R. & Prado-de Diez, D. (2007). *La riqueza multisensorial de la Arquitectura vista por los invidentes*. Manifiesto para una reinención de una arquitectura de escala humana. IACAT, Recrearte. Chile.
- Hernández-Araque, M.J. (2016). *Urbanismo participativo. Construcción Social del espacio urbano*. Revista de Arquitectura, 18(1), 6-7. Doi: 10.14718/RevArq.2016.18.1.2
- Jacobs, J. (2011). *Muerte y vida de las grandes ciudades*¹⁰. (2da edición en español). Navarra, España. Capitán Swing.
- Kish, D. (2015, Marzo 31) *Daniel Kish: Cómo uso el sonido para navegar por el mundo*¹¹. TED talks, Conferencia. Montebello, California, EEUU. Minuto 1:55.

⁹ *Chris Downey: Desing with the blind mind*

¹⁰ Edición original “*The Death and the Life of great American cities: 1961*”

¹¹ *Daniel Kish: How I use sonar to navigate the world*

- Koolhaas, R. (2004). *Delirio de New York*¹²: *Un manifiesto retroactivo para Manhattan*. (1ra edición en español). Barcelona, España. Gustavo Gili.
- Merleau-Ponty, M. (2003). *El mundo de la percepción*¹³. S.L. Fondo de cultura económica de España. España.
- Ospina-Hernández, C.A. (2014). *Ciudad y compromiso ciudadano en la historia de occidente*. Revista de Arquitectura, 16, 16-25. doi:10.41718/RevArq.2014.16.1.3
- Paillié, F. & Ocampo, X. *dérive LAB*. (2015). *Calles Compartidas* (1ra edición). México y Colombia: *dérive LAB*.
- Rueda-Plata, C.I. (2014). *Cuestiones de método creativo*. Metamorfosis y conciencia material en los procesos creativos en arquitectura. Revista de Arquitectura, 16. 58-67. doi: 10.41718/RevArq.2014.16.1.7
- Sánchez-Fúnez, A. (2012) *Habitar la Arquitectura*. Terciocrecente 2, 2012, 39-44.
- Sánchez-Fúnez, A. (2013) *Búsqueda de los sentidos a través de la Arquitectura: Un proceso de investigación*. Arte y Movimiento, 8. Universidad de Jaén, España. 63-80.

¹² Edición original “*Delirious New York: 1978*”

¹³ Edición original “*The World of perception: 2002*”